

PlayStation
アテナの
KATEIBAN
ファミリー
ゲームス
ROCKET
BANKERS
REVERSI
COPPIT
Athena

ごあいさつ

このたびは、「プレイステーション」用ソフト「アテナの家庭盤」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの「解説書」をよくお読みいただき正しい使用方法でご愛用下さい。

おねがい

商品の企画、生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤作動を起こす場合がございましたら、おそれ入りますが弊社のユーザーサポート係までご一報ください。

〒160-0002　東京都新宿区坂町28-6坂町Mビル3F
株式会社　アテナ　ユーザーサポート係
受付時間　14：00～17：00　月・水・曜日（祝日を除く）
TEL03-5379-4288　FAX03-5379-4118

業務の都合上電話にでられない場合がございますので、お急ぎの方はお手紙またはFAXにてお問い合わせ下さいますようお願いします。

ホームページアドレス http://www.athena-game.co.jp

For Japan Only　プレイヤー 1～2人　メモリーカード 1ブロック　マルチタップ対応 1～4人

SLPS 02751



コピット COPPIT | **4人用**

相手の駒を取って陣地に持ち帰れ！
3DCGを駆使してあのゲームを再現



リバーシ REVERSI | **2人用**

相手の駒をはさんでひっくり返せ！
思考ゲームの定番といえばこれ



キングダイヤ KING DIA | **3人用**

駒をうまくジャンプさせ陣地に運べ！
なつかしのゲームがここに復活



ロケット ROCKET | **4人用**

サイコロで駒を進めゴールを目指せ！
昔からおなじみのスゴロク型ゲーム



バンカース BANKERS | **4人用**

土地を買い地代を取り資産を増やせ！
財産ゲームの決定版といえばこれ

目次 contents

操作方法 controller



	リバーシ	キングダイヤ	コピット	ロケット	バンカース
方向キー	駒の移動 選択肢の選択	カーソルの移動 選択肢の選択	カーソルの移動 駒の進行方向の選択 選択肢の選択	カーソルの移動 選択肢の選択	コマンドの選択 カーソルの移動 選択肢の選択
○ボタン	各種の【決定】に使用します				
×ボタン	各種の【キャンセル】に使用します				
△ボタン	使用しません				
□ボタン	使用しません		駒移動時の 視点切換え	駒選択時の 視点切換え	使用しません
L1ボタン	○ボタンと同じ働きをします				
L2ボタン	×ボタンと同じ働きをします				
START	ゲームの【開始】と【中止】に使用します				
SELECT	使用しません				

※アナログコントローラの操作方法も同様です。



ゲームを起動させると、まず左のタイトル画面になります。
ここで何かキーを押すと、モード選択ウインドウが現われます。方向キーの上下でモードを選択し、○ボタンまたはSTARTボタンで決定して下さい。ではここで、各モードの内容を紹介します。

1 Normal Mode

好きなゲームを選んで遊べるモードです。登場させるキャラクターや人間プレイヤーの人数は自由に設定する事ができます。各ゲームで決められた定員に人間プレイヤーの人数が満たない場合は、その分の人数をコンピューターが受け持つ事になります。

2 Story Mode

ストーリーに従って５つのゲームを継続して遊ぶモードです。ノーマルモードと同様、使用するキャラクターや人間プレイヤーの人数を自由に設定する事ができます。

3 Option

【ステレオ／モノラル】の設定や、複数のコントローラを使う際の各プレイヤーへの割り当てなどを行うモードです。方向キーの上下で項目を選択し、左右で設定を変更します。設定が終わったら、カーソルを【END】に合わせて○ボタンを押して下さい。
コントローラ名称の表示は、接続されているものは緑色、接続されていないものは赤になっています。
本体コントローラ端子1にマルチタップが接続されている場合は、マルチタップの各端子の名称はそれぞれ1－A,1－B,1－C,1－Dになります。本体コントローラ端子2にマルチタップが接続されている場合は、それぞれ2－A,2－B,2－C,2－Dになります。

※マルチタップ使用時のご注意：マルチタップにコントローラ等を接続する場合、必ずマルチタップ側のコントローラ端子Aにコントローラ等を接続してから、残りのコントローラ等をB,C,D,の各端子につないでください。以上の事項をお守りいただければ、コントローラ及びマルチタップはどのように接続していただいても構いません。

let's play ゲームの始め方

ノーマルモードの流れ

normal mode

ゲームの選択



ノーマルモードを選択すると、ゲーム選択画面になります。方向キーの左右でゲームを選択し、○ボタンでどのゲームで遊ぶかを決定して下さい。遊ぶゲームを決定したら、次は人数（人間プレイヤーの数）の設定です。方向キーの上下で数字を増減させ、○ボタンで決定します。

キャラクターの選択



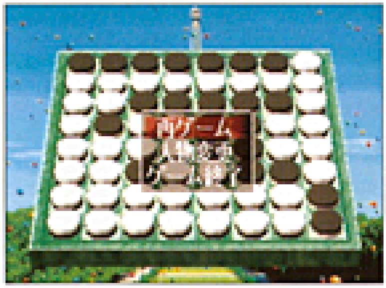
ここで、各プレイヤーが使うキャラクターを決定します。方向キーの上下左右でキャラクターを選択し、○ボタンで決定です。

各ゲームのタイトル画面



キャラクターの選択が終わると、各ゲームのタイトル画面になります。ここで、バンカースの場合はプレイするターン数を、コピットとロケットの場合は各プレイヤーが最初に持つ駒の数を設定します。スタートボタンを押すとゲームが開始されます。

継続プレイの選択



ゲームが終了すると、継続してプレイするかどうかの選択肢が現われます。選択肢の各項目は以下の様に機能します。

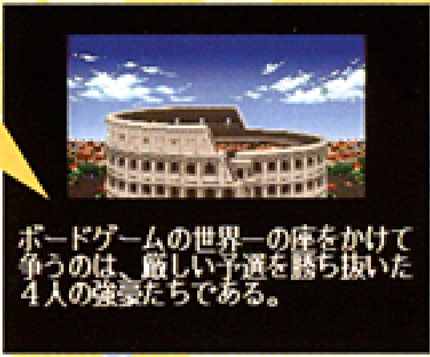
【再ゲーム】もう一度ゲームを行います。

【人物変更】キャラクターを変更してゲームを行います。

【ゲーム終了】ゲームを終了し、メインタイトルに戻ります。

story mode
ストーリーモードの流れ

1999年×月×日。その日、地球では第1回ボードゲーム近代五種世界選手権大会決勝戦が行われようとしていた。ボードゲーム世界一の座をかけて争うのは厳しい予選を勝ち抜いた4人の選手達。一癖ありそうなキャラクターばかりだ。
競技は5回戦で行われる。選手には各ゲームでの成績に応じてポイントが与えられ、最終的に最もポイントが高かった選手が優勝である。そして大会の競技は飛行船型会場で世界の都市をめぐりながら行われる事になっていた。
開会式が終わると、4人を乗せた飛行船はゆっくりと大空に舞い上がり、波乱の決勝戦はついにその幕を開けた。



人数とキャラクターの選択

ノーマルモードと同様、最初にプレイヤーの人数と各プレイヤーが使用するキャラクターを選択します。操作方法はノーマルモードの場合と全く同じです。

ストーリーデモ

キャラクター選択が終わるとデモが始まります。ここでストーリーの流れとルールがビジュアルを使って説明されます。

ゲーム大会

全てのゲームを一回ずつ計5回戦を戦い抜く事になります。5回戦までのゲームが終わると、表彰式に移ります。ここでもし優勝していればボス戦に進む事ができます。1位以外のプレイヤーは、ここでゲームオーバーとなります。
ボス戦で勝つ事ができれば、エンディングが始まります。エンディングはキャラクターごとに違うものを用意しています。頑張って全てのエンディングを見て下さい。

キャラクター
characters



1 ビル

ビル・ジョブス　アメリカ人　23歳

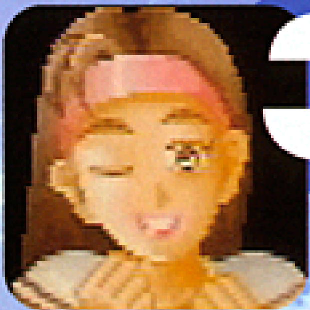
ビバリーヒルズ出身の金持ちぼんぼん。親の七光の力を借りて23歳にして年間売上数億ドルの大会社社長。しかし実力はそれなりにあるのでかえって周りに疎まれる存在。性格はクールを気取っているが、実は結構短気である。**得意なゲームはバンカース。**



2 マリア

マリア・コールフィールド　イギリス人　20歳

イギリス貴族の家系出身。育った環境のせいか他人を虐げることに快感を覚える、ちとあぶない娘。しかし知能指数は高く、20歳にして博士号を持つほど。性格は女王様的で、人の弱みを握るととことん責めまくる。**得意なゲームはキングダイヤ。**



3 ユリ子

市川ユリ子　日本人　18歳

父親はサラリーマン、母親は専業主婦という一般的な家庭出身の女子高生。ただ他人と違うところと言えば、類稀な幸運の持ち主ということである。性格は明るく元気。落ち込むということを知らない。**得意なゲームはロケット。**



4 ラプラス

ラプラス　人工知能生命体　年齢不詳

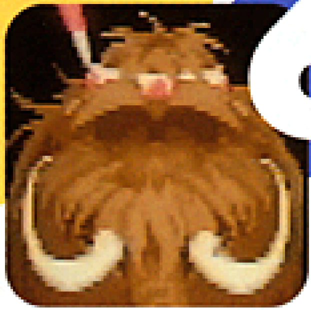
自己成長するAIを備えたロボット（自称高次元生命体）。感情回路が特に発達しているらしく、感情が極端に現われる。また、AIならではの独特のギャグセンスを持つ。性格は理屈的で論理性を問いたがるが、その割には感情の起伏が激しい。得意なゲームはリバーシ。



5 ふりっぱー

ふりっぱー　ムー人　年齢不詳

伝説のムー大陸の子孫にして、地球を汚す人類を打ち倒すべく選ばれた勇者。真っ赤なスカーフを愛用しており、鋭いカンの持ち主である。性格はニヒルで粋。弱気を助け、強気を挫くのが男だと信じている。得意なゲームは特にない。



6 マンモー

マンモー　マンモス　年齢500歳以上

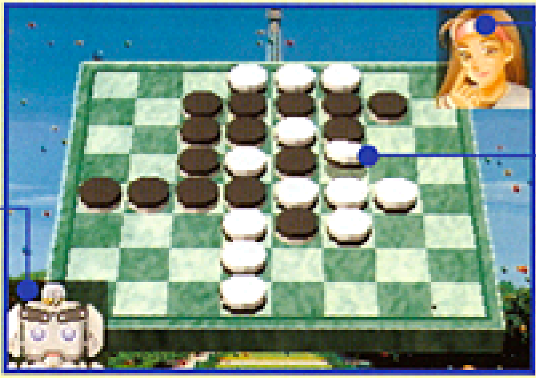
はるか北、シベリアの前人未到の地に住むマンモスの長老。齢500を越えるせいか、いつの間にか寝ていることが多い。性格は温厚でおっとり。物事にはあまり動じない。得意なゲームはバンカース。

キャラクター characters

Reversi

②人用ゲーム

画面の見方



プレイヤー1キャラクター
コンピューター相手に1人でプレイする場合には自分のキャラクターは常にこの位置に表示されます。

プレイヤー2キャラクター

これから打つ駒
ゆっくりと回転しながら宙に浮いています。

ルールの解説

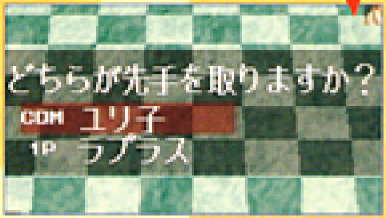
準備 ●まず、先手後手を決めます。先手が黒、後手が白の駒を使います。

ルール ●先手、後手と順番に駒を打ってゆきます。
駒は、縦･横･斜めで相手の駒をはさめる場所にのみ打つ事ができます。
その時にはさんだ駒は、裏返しにして自分の色の駒にする事ができます。
ボードの四隅の駒は、裏返しにする事はできません。
●駒を打てる場所がないプレイヤーは、駒を打てる場所ができるまでパスを続けます。
パスの時は相手のプレイヤーがそのまま続けて駒を打ちます。

終了 ――― ●両者とも駒を打てる場所がなくなったら終了です。
勝敗 ――― ●終了した時点で、ボード上に自分の色の駒が多い方が勝ちです。

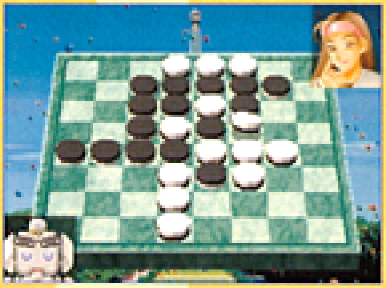
ゲームの流れ

先手後手の決定



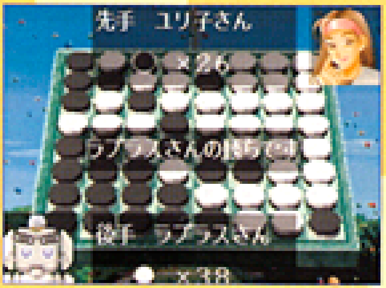
●ゲームを始めると、どちらのプレイヤーが先手を取るかの入力になります。
●方向キーの上下で選択肢を選び、○ボタンで決定して下さい。
●駒の色は先手が黒、後手が白になります。

駒の打ち方



●自分の番が来ると、新しい駒が現われます。
●この駒を方向キーの上下左右で打ちたい場所まで移動させ、○ボタンでその位置に打ちます。
●駒は、相手の駒をはさめる場所にしか打てません。
●駒を打つ場所を間違えてしまったときは、相手のプレイヤーが駒を打つ前に×ボタンを押して下さい。

終了と集計



●双方のプレイヤーとも、駒を打ち込める場所がなくなったらゲーム終了です。
●ゲームが終了すると集計が始まります。
●自分の駒の数が多いプレイヤーの勝ちです。
●勝ち名乗りが終わると、継続プレイ用の選択肢が現われます。再度プレイするには、「再ゲーム」を選んで下さい。

King Dia

③人用ゲーム

画面の見方



キャラクター
現在、駒を動かす番のキャラクターが表示されています。

カーソル

ルールの解説

準備 ●まず順番を決めます。陣地と駒の色は、順番によって自動的に決まります。

ルール ●順番に１つずつ駒を動かし、反対側の自分の陣地に全ての駒を進めて下さい。駒は基本的に線上の黒い点を１歩づつ進みますが、１つだけの駒は飛び越えて進めます。１つ置きに並んでいる駒は、連続して前後左右都合の良い所まで飛んで進めます。
（２つ以上並んでいる駒と王駒は飛び越える事ができません）





●自分の駒は他の陣地には入れませんが、境界線は通る事も止まる事もできます。
●王駒は、一直線に並んだ駒も王駒も、いくつでも飛び越えることができます。



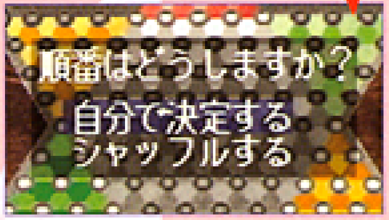


終了と勝敗 ●全ての駒を反対側の自分の陣地に早く送り終わった人の勝ちです。このとき、王駒は陣地の一番奥に置かなければなりません。

ゲームの流れ



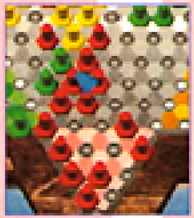
順番の決定



●ゲームを始めると、まず順番決定を行います。順番の決め方には自分で自由に入力する方法と、コンピューター側でランダムに決める方法（シャッフル）があります。好きな方法で順番を決めて下さい。

●順番が決まると、陣地の色も自動的に決まります。

駒の動かし方





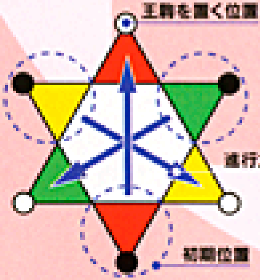
1. 動かす駒を選択する

●方向キーの上下左右でカーソルを移動させ、動かしたい駒に合わせて○ボタンを押すとその駒に決定です。動かす駒を決定すると、その位置に半透明の青い駒型のカーソルが現われます。

2.駒をどの位置に持って行くかを決定する

●青い駒型のカーソルを方向キーの上下左右で動かし、駒を移動させたい位置まで持ってゆき、○ボタンでその位置に決定します。

ゲームの終了



●自分の駒を全て反対側の自分の陣地に運べば終了です。

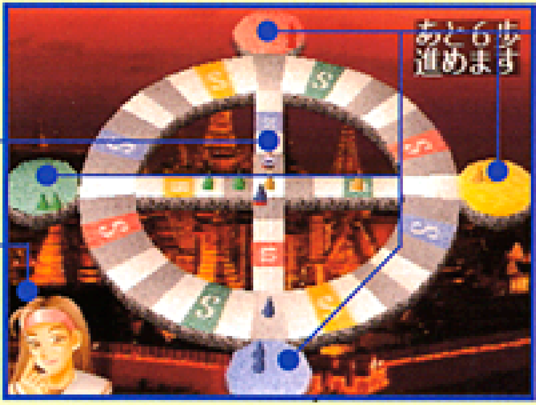
●コンピューター相手に１人でプレイして１位になったときは、コンピューター同士の２位争いを最後まで見るかどうかの選択ができます。

●ゲームが終了すると、継続プレイ用の選択肢が現われます。
再度プレイするには「再ゲーム」を選んで下さい。

Coppit

❹人用ゲーム

画面の見方



ホーム
自分の陣地の事をホームと呼びます。

カーソル

キャラクター
現在、駒を動かす番のキャラクターが表示されています。

ルールの解説

準備 ●まず順番を決めます。順番はサイコロをふって出た目が大きい順になります。駒と陣地の色は、1番が赤、2番が青、3番が黄色、4番が緑になります。

ルール ●各自順番にサイコロをふり、出た目の数だけ自分の駒1つを動かします。
駒はコース上を上下左右どの方向にでも進める事ができます。ただし同じ場所を行ったり来たりする事はできません。

●駒は同時に2つまでコース上に出しておく事ができます。その場合、どちらの駒を動かすかはサイコロをふった後で決める事が可能です。

●他の駒がいる場所に自分の駒が止まったときは、自分の駒をその駒にかぶせて捕獲する事ができます。このときには、止まった場所にある全ての駒をそっくり捕まえる事になります。また、自分の駒で自分の駒を捕獲する事はできません。

●他の駒を捕獲した状態のときにホームに戻れば、捕獲した駒は得点になります。もし捕獲した駒の中に自分の駒があれば、それを再び自駒として利用する事が可能です。他の駒を捕獲していない状態の駒は、ホームに戻ることはできません。
●ホームへ戻るときは、サイコロで丁度の目が出なくても構いません。大きい目が出たときには一旦ホームに戻って捕まえた駒を置き、再びコースに戻って進むという事ができます。
●コース上の色がついている場所は安全地帯で、ここに止まっている同色の駒は他の駒に捕獲される事はありません。

終了 ——●４人の内の誰か１人の駒が、全て他のホームに持って行かれた時点で終了です。

勝敗 ——●終了した時点で、コース上にある自分の駒（捕獲している分も含む）とホームにある駒の数を合計し、最も多い人が勝ちです。

ゲームの流れ

順番の決定



●ゲームが始まると、まず順番の決定を行う事になります。○ボタンでサイコロをふり、出た目の大きい順がプレイの順番になります。
●同じ目が出たプレイヤーがいれば、再びサイコロをふってそのプレイヤー同士の間の順番を決めます。

駒の動かし方

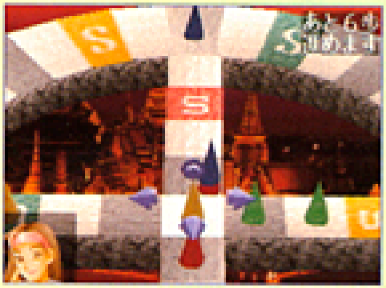


1.サイコロをふる

●順番が来たら、まず○ボタンを押してサイコロをふります。

2.動かす駒を決定する

●方向キーの左右でカーソルを操作し、動かしたい駒に合わせて○ボタンを押すと、その駒に決定します。



3.駒をどちらの方向に動かすかを決定する

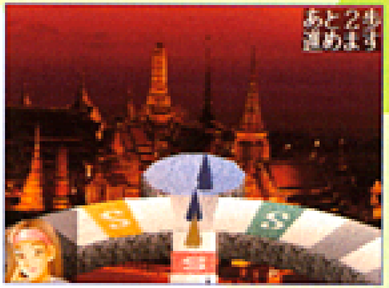
●動かす駒を決定すると、その駒付近の拡大画面になり、駒が進める方向に矢印が表示されます。

●ここで、駒をどちらに進めるかを方向キーで指定して下さい。進行方向が画面奥になるように視点が変化します。

4.駒をサイコロで出た目の数だけ進める

●方向キーの上を押して駒を一歩一歩前に進めます。

●分岐点にさしかかると、駒が進める方向に再び矢印が出ますので、方向キーで進みたい方向を指定して前進させて下さい。



◆3. 4. の時点で□ボタンを押すと、視点がズームアウトして広い範囲を見渡せるようになります。

●駒を動かしている途中で×ボタンを押すと、その駒が元の場所まで戻ります。この状態からさらにもう１度キャンセルすると、駒の選択に戻ります。

●駒を進め終わると、次のプレイヤーの番になります。

駒の捕獲



●他の駒がいる場所にうまく止まれば、その駒を捕獲できます。いくつでも重ねて捕獲できるので、大物をねらってください。
●逆に敵に取られた駒は、ホームに持って帰られないうちに別の駒で追いかけ、奪い返しましょう。

得点の獲得



●捕獲した駒をホームに持ち帰れば、得点になります。捕獲した駒をすぐに持ち帰るか、それとも大物目指してさらに駒の捕獲を続けるかはプレイヤー次第です。

安全地帯



●自分の駒と同色の安全地帯にいれば、他の駒に取られる事はありません。うまく利用して下さい。

ゲームの終了



●4人の内の誰か1人の駒が、全て他のホームに持って行かれたらゲーム終了です。
●ゲームが終了すると駒の集計が行われ、成績が発表されます。
●最後に継続プレイ用の選択肢が出ます。
再度プレイをする場合は「再ゲーム」を選択して下さい。

Rocket

4人用ゲーム

画面の見方



カーソル

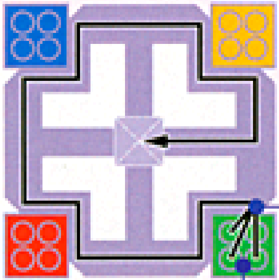
キャラクター
現在、駒を動かす番のキャラクターが表示されています。

ホーム
自分の陣地の事をホームと呼びます。

ルールの解説

概略 ●まず順番を決めます。順番はサイコロをふって出た目が大きい順になります。駒と陣地の色は、１番が赤、２番が青、３番が黄色、４番が緑になります。

ルール ●各自順番にサイコロをふり、出た目の数だけ自分の駒１つを進めます。駒はコース上を図のように進み、ゴールを目指します。



●サイコロで６の目が出たときは、駒を動かした後にもう一度サイコロをふる事ができます。この場合、コースに出ている駒を進める代わりに、ホームに待機している駒をスタートさせる事ができます。もし６が出続けた場合は、何度でも続けてサイコロをふる事ができます。

●駒はコース上にいくつ出しても構いません。複数の駒がコースに出ている場合、どの駒を動かすかはサイコロをふった後で決める事ができます。



●他のプレイヤーの駒がいる場所に丁度止まったときは、その駒をスタートまで追い返す事ができます。

●自分の駒の色と同色の場所に丁度止まったときは、次の同色の場所までワープする事ができます。さらにコース内側の角には、向かい側の角まで一気にワープできる場所があります。

●駒がゴールするには、サイコロで丁度の目が出なければなりません。ゴールまでの歩数より大きい目が出た場合は、オーバーした分だけ駒を戻す必要があります。

終了 ——— ●4人の内の誰か1人が、全ての駒をゴールインさせた時点で終了です。

勝敗 ——— ●一番早く全ての駒をゴールさせた人が1位です。
2位～4位はゲーム終了時の駒の進み具合で決まります。

ゲームの流れ

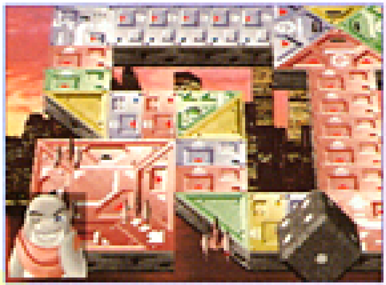
順番の決定



●ゲームが始まると、まず順番の決定を行う事になります。○ボタンでサイコロをふり、出た目の大きい順がプレイの順番になります。

●同じ目が出たプレイヤーがいれば、再びサイコロをふってそのプレイヤー同士の間の順番を決めます。

駒の動かし方





1.サイコロをふる

●順番が来たら、まず○ボタンを押してサイコロをふります。

2.動かす駒を決定する

●方向キーの上下左右でカーソルを動かし、進めたい駒に合わせて○ボタンを押すと、その駒に決定します。

●ここで□ボタンを押すと視点が変化し、コース全体を見渡せるようになります。もう一度押すと元に戻ります。

3.駒をサイコロで出た目の数だけ進める

●進める駒を決定すると駒は自動的にサイコロの目の数だけ進みます。

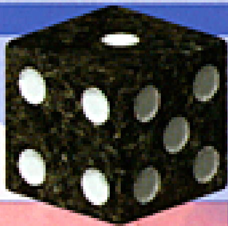
サイコロで6が出た場合



●サイコロで6が出た場合は、駒を進めた後にもう一度サイコロをふる事ができます。

●さらに駒を進める際に、現在コース上にある駒の代わりに新たな駒をホームからスタートさせる事ができます。サイコロをふった後に、どちらの駒を進めるかの選択肢が出ますので選択して下さい。

●サイコロで6が続けて出たときは、出続ける限り何度でもサイコロをふる事ができます。

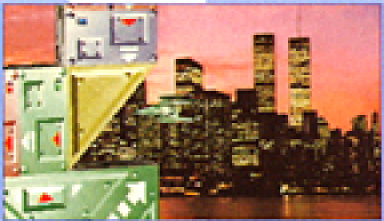


ワープゾーン



●駒がその駒と同じ色の場所に止まったときは、次の同色の場所まで一気にワープする事ができます。
●さらに、同色のコース内側の曲がり角に止まったときは、次の曲がり角まで飛んで行く事ができます。この仕組みは前の地点からワープしてきたときにも有効なので、うまくいけば、2段階のワープが実現できます。

敵駒との衝突



●自分の駒が他のプレイヤーの駒と同じ場所に止まれば、その場所にいた駒を全て弾き飛ばしてスタートに追い返す事ができます。

ゴールイン



●ゴールまでの距離とぴったり同じ目が出ないと、駒をゴールさせる事はできません。
●トップのプレイヤーがまごついていたらチャンスです。遅れているプレイヤーは、この期に乗じて一気に挽回しましょう。

ゲームの終了



●駒を全てゴールインさせたプレイヤーが出たらゲーム終了です。
●ゲームが終了すると全員の成績が発表されます。
●最後に継続プレイ用の選択肢が出ます。
再度プレイする場合は「再ゲーム」を選択して下さい。

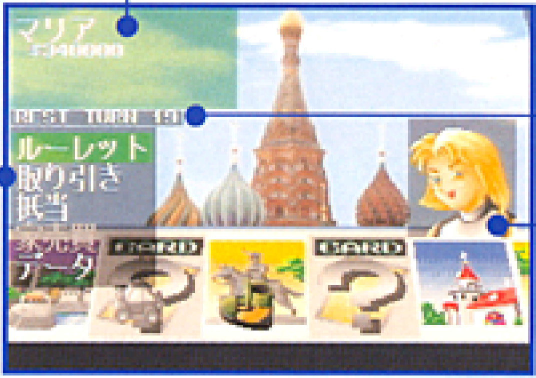
Bankers

4人用ゲーム

画面の見方

資産表
順番が回ってきたプレイヤーの所有する現金や権利証書が表示されています。

コマンドウインドウ
全コマンドのメニューが表示されます。
実行できる状態にないコマンドは灰色で表示されています。



残りのターン数

キャラクター
順番が回ってきたプレイヤーキャラクターが表示されています。

ルールの解説

概略
サイコロをふってスタートから時計回りの方向に駒を進め、止まった場所の指示に従って土地を購入したり、証券取引所を経営したりします。他のプレイヤーがそこに止まれば地代や営業利益を受け取る事ができます。地代は、そこに家を建てたり、同じカラーグループの土地を独占したりする事で引き上げが可能です。
また、カラーグループを独占するには、他のプレイヤーと取り引きする必要も出てくるでしょう。このようにして、様々な戦略を駆使してゲームを進め、資産を増やしてゆく事がこのゲームの目的です。

準備
●まず順番を決めます。順番はサイコロをふって出た目が大きい順になります。
プレイヤーのカラーは、1番が赤、2番が青、3番が黄色、4番が緑になります。
駒の種類は1番がクルマ、2番が馬、3番がアイロン、4番が靴です。
●各プレイヤーの最初の所持金は一律35万ドルです。
●家は全部で40軒用意されています。



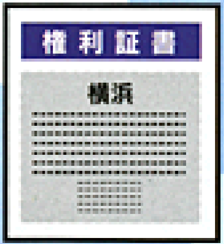
ルール

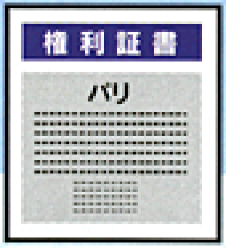
●基本的な駒の進め方
ルーレットを回して、出た数字の分だけスタートから時計回りに駒を進め、止まった場所の指示に従います。ルーレットで "LUCKEY" が出た場合は、１～６の数字の中から好きな数を選んで、その分だけ駒を進める事ができます。

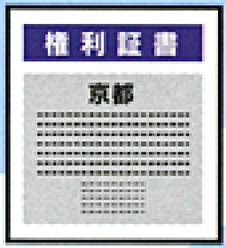
●土地の所有
所有者のいない土地に自分の駒が止まったときは、所定の価格でその土地を買う事ができます。買わない場合は銀行によって競売にかけられ、一番高い値をつけたプレイヤーに売却されます。競売の入札価格はその土地の抵当価格と同額です。

●地代
すでに所有者のいる土地に止まったときは、その土地所定の地代を持ち主に支払わなければなりません。地代は、その土地に建っている家の数が多くなるほど高額になります。ただし、その土地が抵当に入っている場合には、地代を支払う必要はありません。

●カラーグループ
同色の土地を全て揃えると、それらの土地から徴収できる地代は２倍になります。その色の土地の内のどれかが抵当に入っていても、それ以外の土地の地代は２倍である事に変わりはありません。

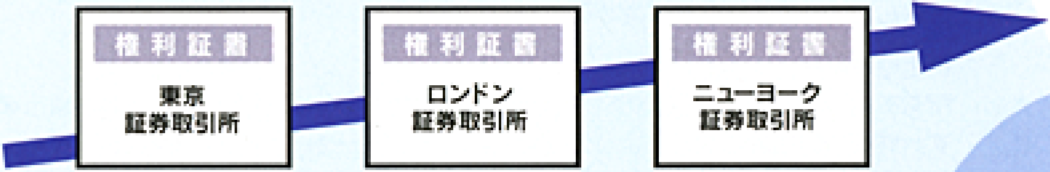






●証券取引所

所有者のいない証券取引所に自分の駒が止まったときは、経営権料を銀行に支払うことで持ち主になれます。経営権を購入しない場合は土地と同様に競売になります。持ち主になると、その場所に止まった人から営業利益を徴収する事ができます。
ただし、その場所が抵当に入っている場合には、営業利益は徴収できません。
また、3ヶ所全ての証券取引所を経営すると営業利益は5倍に跳ね上がります。



●カード

カードの場所に止まったら、山からカードを一枚引いてその指示に従います。

●家

ボードを一周したプレイヤーは、自分の土地にその土地所定の建設費を支払って家を建てる事ができます。家は1つの土地に4軒まで建てられます。

●土地・家の数の制限

1人のプレイヤーが所有する事ができる土地の数は8ヶ所までです。さらに新たな土地が欲しい場合は、自分の土地のどれかを売って他の土地を買う事になります。
銀行にストックの家が無いときは、プレイヤーは家を買う事ができません。この場合、誰かがお金に困って銀行に家を売り払うのを待つしかありません。
家の売り値はどの土地の家でも一律1万ドルです。

●個人取引

自分の所有する現金、土地、証券取引所と他のプレイヤーが所有する現金、土地、証券取引所は自由に取り引きすることができます。土地は家が建っているままの状態でも取り引きすることができます。



●抵当

自分の所有している土地と証券取引所は、それを担保にして銀行からお金を借りる事ができます。借りられる金額は抵当価格として物件ごとに定められています。

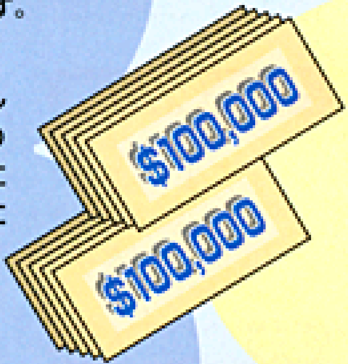
ただし、家が建っている土地は家を売り払ってからでないと、抵当に入れる事はできません。また、抵当に入っている土地や証券取引所からは、地代や営業利益を徴収する事はできなくなります。

抵当から出すときには、銀行に抵当価格の2倍の金額を支払う必要があります。

抵当に入っている土地や証券取引所でも個人取り引きは可能です。

●破産

地代や営業利益などを支払う場合、もしその額が全財産を処分して支払える額を上回っていた場合、そのプレイヤーは破産となります。破産者は、所有している全ての土地と証券取引所を抵当に入れてお金を作り、その額と手持ちの現金を合せた額を債権者に支払います。



終了 ——●あらかじめプレイヤーが設定したターン数だけゲームが行われたら終了です。もし、その前に破産者が出たらその時点で終了します。（4人のプレイヤーが一通り駒を動かし終えたら1ターンと数えます）

勝敗 ——●ゲーム終了時に総資産が一番多い人が優勝です。総資産は、現金、所有している土地、証券取引所、家の価格を合計した金額です。抵当に入っているものは、総資産から抵当価格分だけマイナスして計算します。

ゲームの流れ

順番の決定



●ゲームが始まると、まず順番の決定を行う事になります。〇ボタンでサイコロをふり、出た目の大きい順がプレイの順番になります。

●同じ目が出たプレイヤーがいれば、再びサイコロをふってそのプレイヤー同士の間の順番を決めます。

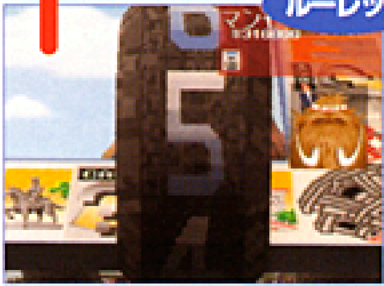
●駒は1番が車、2番が馬、3番がアイロン、4番が靴になります。

ゲームの進め方

●各プレイヤーは自分の番になると、コマンドウインドウによってコマンドを使う事ができます。ここで【ルーレット】を実行すると、ルーレットを回して駒を進める事になります。駒を進めて止まった場所の指示に従った後、再びコマンドウインドウが出ますので、自分の番を終わらせたいときはここで【おわる】を選んで下さい。

コマンドの使い方

1



ルーレット ルーレットを回して、出た数字の分だけ駒を進めます。
駒を進めて止まった場所の指示に従う事でゲームが進行します。

●〇ボタンを押すとルーレットが回り始めます。その後もう一度〇ボタンを押すとルーレットが止まり、出た数の分だけ駒がボード上を進みます。

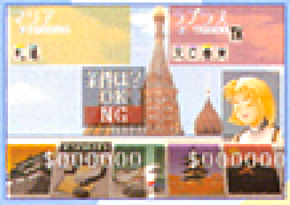
●このときに【LUCKY】が出た場合、1～6の中から好きな数を指定して、その分だけ進む事ができます。

2



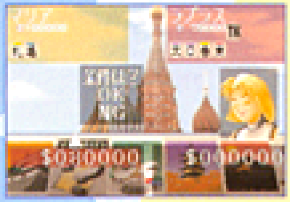
取り引き 他のプレイヤーと個人間で、権利証書や現金などの取り引きをします。取り引きは以下のような手順で進められます。

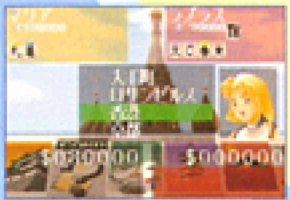
1.取引相手の選択



●取り引きに当たっては、まず取引相手の選択を行います。方向キーの上下で相手を選んで、○ボタンで決定して下さい。

2.取引条件の設定





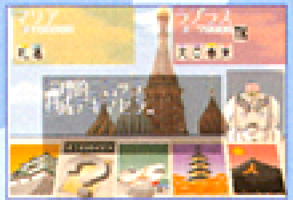
●次に取り引き条件を設定します。方向キーの上下左右で入力したい項目にカーソルを合わせ、○ボタンでその項目の条件の入力に移ります。

●現金金額の入力
方向キーの左右で桁を選び、上下で数字を変化させます。金額を設定し終えたら、○ボタンでその金額に決定です。

●取り引きに使う権利証書の入力
画面中央に権利証書のメニューが出ますので、取り引きしたい権利証書を選択して下さい。同じ証書を二度選択すると、その証書の決定が取り消されます。

●条件の入力が全て終わったら「OK」を選択して○ボタンを押します。

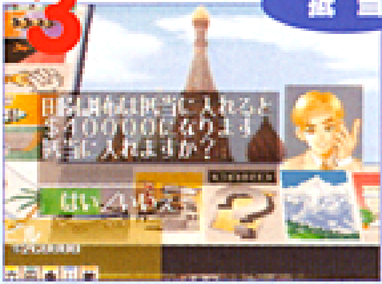
3.相手からのリアクション



●こちらの設定した条件に対して、相手からの反応があります。OKを出すか、いきなり断ってくるか、条件を修正してくるか。その場合場合に応じて様々なリアクションを返してきます。

●その後再びこちらの入力に移り、相手のリアクションに対するこちらの反応を入力します。

3 抵当



手持ちの物件を抵当に入れて銀行からお金を借りたり、借金を返済して抵当から物件を戻したりするのに使用します。

●まず、抵当に入れたいもしくは抵当から出したい物件を選択します。方向キーの上下で選択し、○ボタンで決定して下さい。
●選択した物件が既に抵当に入っている場合は、抵当から出すのに必要な金額が提示されますので、OKか否かを選択して下さい。
●選択した物件が抵当に入っていない場合は、抵当に入れる事で借りられる金額が提示されますので、OKか否かを選択して下さい。

4 家売買

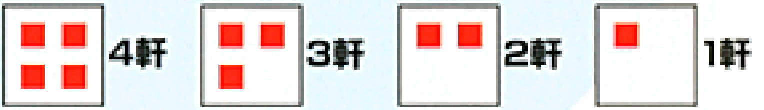


自分の持っている土地に家を建てたり、建てた家を売却したりするのに使用します。

●まず家を買うか売るかを選択します。
●次に家を買いたい土地又は売りたい土地を選択します。
●そして買う又は売る軒数を入力すれば売買は完了です。



土地選択ウインドウに出る土地名の左端に表示されている記号は、その土地に建っている家の軒数を示しています。



5



データ

ボードの各場所の情報や、他のプレイヤーの資産表などを見るのに使用します。

●データを選択すると、ボードの略図と全プレイヤーの資産表が表示されます。

●方向キーの左右で略図上のカーソルを動かし、○ボタンを押すと、カーソルで指定した場所の情報を見る事ができます。

その他の操作



競売

●あるプレイヤーが止まった場所の物件購入を辞退するとその物件は競売にかけられます。競売は購入を辞退したプレイヤーを除いた３人のプレイヤーで行われます。

●競売が始まると、○ボタンで値段を１万ドルずつ上げる事ができます。複数人で１つのコントローラを使う場合は、各コントローラでの２人目のプレイヤーがR1ボタンを使い、３人目のプレイヤーがR2ボタンを使います。

ゲームの終了



●設定したターン数が終了するか、破産者が出たらゲーム終了となり、各プレイヤーの総資産が集計されます。

●優勝者の表彰が終わると、継続プレイ用の選択肢が出ます。再度プレイする場合は「再ゲーム」を選択して下さい。

攻略に役立つ情報

information

ストーリーモードは５回戦で全てのゲームを行い、その成績を競うモードです。
各ゲームの成績によって獲得できるポイントは以下の様になっています。
獲得できるポイントは終盤になるほど多くなりますので、終盤に行われるゲームの腕を集中的に鍛えるのもいいかも知れません。ただし対ボスキャラ戦の種目はリバーシですので、リバーシの腕を磨いておくのもお忘れなく。

種目名	獲得ポイント数
【1回戦】リバーシ	勝ち…4点　負け…0点　引き分け…両者2点
【2回戦】ロケット	1位…5点　2位…ゴールした機数
【3回戦】キングダイヤ	1位…4点　2位…0点
【4回戦】コビット	1位…6点　2位…3点
【5回戦】バンカース	※1位…10万ドルごとに1点　2位…20万ドルごとに1点

※最大9点

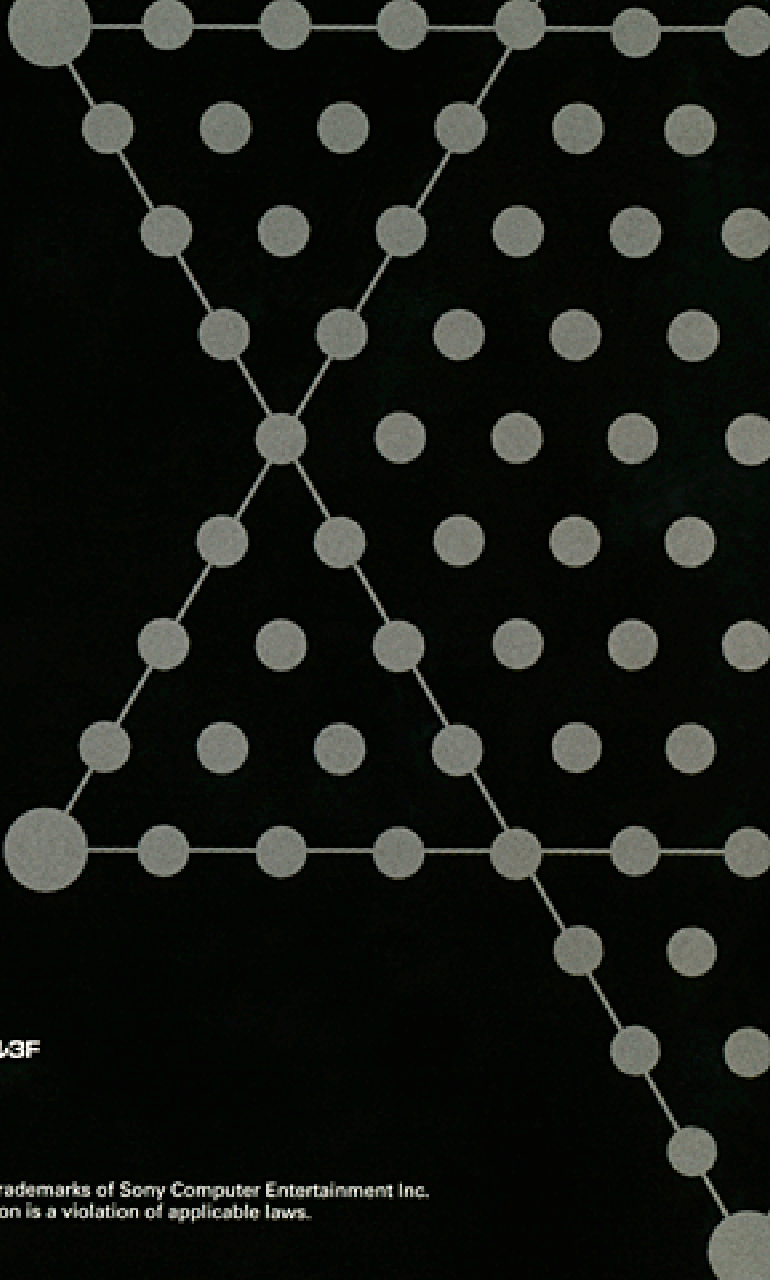
各キャラクターには、それぞれ得意なゲーム・不得意なゲームがあります。それをまとめたものが下の表です。
コンピューター相手に戦う場合の参考にして下さい。

キャラクター	リバーシ	キングダイヤ	コビット	ロケット	バンカース
ビル	B	A	B	サイコロの目次第です	A
マリア	A	A	C		B
ユリ子	C	C	A		B
ラプラス	A	B	C		C
ふりっぱー	B	B	A		C
マンモー	C	C	B		A

（A＝強い　B＝普通　C＝強くない）

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"で使用できます。このディスクは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになる機種の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。



Athena

株式会社　アテナ
〒160-0002 東京都新宿区坂町 28-6 坂町Mビル3F

SLPS 02751